Projetando o Level Design

Olá futuro desenvolvedor de games!

Eu sou o Prof. Giovane Webster e esta é a Aula 11 da disciplina de Game Design. Inicialmente vamos dar os primeiros passos no Level Design e o que ele é, sua função e os diferentes locais que um jogo pode se passar, depois vamos analisar porque o Level design deve ser interessante e divertido e como fazer isso através de objetivos no level e finalmente vamos entender o que precisamos apresentar para o jogador e de que forma isso deve ser mostrado em níveis bem construídos.

Para entender o Level Design, vamos imaginar que somos donos de um restaurante. A comida (o conteúdo do restaurante) é linda e saborosa. Mas o interior é horrível, cheio de mesas e cadeiras entulhadas e rasgadas, totalmente mal cuidado e cheio de coisas quebradas (o level, os níveis do restaurante). Da mesma forma que criar uma experiência completa é importante para um restaurante, criar um bom jogo em todos os seus aspectos é fundamental. E quando nos dedicarmos a ter um bom Level Design, a jornada para qual enviamos os jogadores será muito melhor.

Frequentemente a indústria de games afirma que Level design é um subconjunto do game design. De fato, nós estamos dedicando uma porção da disciplina para falar sobre ele, mas o que deve ficar claro é que existem - e podem existir no seu time - Level Designers, pessoas dedicadas a projetar e criar níveis e espaços jogáveis em jogos. Mas pra ficar claro, todo Game Designer deve saber “o básico” do Level Design, esses setores claramente não podem existir um sem o outro. De modo geral, se um game designer projeta as regras de jogo, o level designer projeta como e onde o jogador

confrontado com essas regras. Um ponto importante é entendermos a palavra Level no Level Design. Level (ou nível em português) pode ter vários significados na indústria de jogos:

1. Um ambiente ou um local onde ocorre o jogo. “Eu estou no Level da água”,

2. Uma unidade de contagem da progressão de um jogador em fases, especialmente em jogos repetitivos. “Eu estou no Level 6 do Megaman - a 6ª fase”

3. A classificação de um jogador com base na sua pontuação ou sua experiência. Um termo para marcar a progressão de um personagem comumente utilizado em jogos de RPG, “Eu finalmente subi de nível e estou no Level 70 no jogo Baldurs Gate”.

Mas nosso foco está no 1º significado, o Level designer projeta o local virtual em que o jogo vai se passar. Certo, só que pra complicar ainda mais o ambiente ou local pode ter várias definições: rounds (ou rodadas), Waves (ou ondas), Stage (ou estágio), Ato ou Capítulo, Mapa e Mundo. Todos esses “locais” no geral dependem do estilo e do tema do jogo, e principalmente sobre seu gênero.

- Um “Round” pode ser uma parte de um campeonato em um jogo de esporte

- “Waves” se referem à ondas diferentes em combate, normalmente com quantidade e tipos diferentes de inimigos

- Stage pode ser o local que um chefe está “Boss Stage” ou mesmo um cenário em que acontece uma luta em um jogo de luta.

- Atos e capítulos estão atrelados a jogos lineares que contam histórias, Atos são maiores e podem conter vários capítulos que se passam em locais

diferentes.

- Mapas podem ser locais em jogos multiplayer de tiro em primeira pessoa, onde jogadores associam o estilo do mapa a um estilo de gameplay, por exemplo.

- E o Mundo é um local distinto principalmente por seu tema visual e que pode ser composto de vários locais que compartilham este tema.

Sempre que definirmos o estilo e gênero do nosso jogo, podemos ir pensando o Level design baseado nessas definições, o que facilita o entendimento do time como um todo durante a produção. O que deve ficar claro é que independente da escolha de como será os nossos Levels, precisamos mapear eles sempre juntos. Pensar nos locais do jogo do início ao fim. Um level é só um pedaço do jogo. Ou seja, se meu jogo tem 1 mundo, dividido em 5 Atos, com 26 fases, isso deve estar mapeado desde o início da produção para distribuirmos todas as ferramentas e mecânicas presentes no jogo de forma correta. Um grande mapa do mundo do jogo é importante não apenas para ajudar sua equipe a entender as conexões de todos os níveis entre si, mas também para oferecer aos jogadores várias vantagens e aquela primeira impressão positiva de ver quantos níveis o jogo tem “Nossa quanta fase diferente! Vou jogar esse jogo por muito tempo até chegar ao fim!”.

A melhor maneira de começar um Level Design de qualquer jogo é entender os limites do que podemos projetar. Existem algumas restrições que temos que levar em consideração antes de decidir nossos níveis. 1) Restrição de plataforma. Para qual plataforma estamos pensando o level? Um jogo extenso que terá destino PC e Consoles terá restrições diferentes do que um jogo pequeno para as plataformas mobile. Além disso, tem 2) o poder de processamento do hardware da plataforma. 3) A duração dos levels. Os jogadores de games mobile tendem a jogar por períodos mais curtos de tempo do que os jogadores de PC e console. Com base nessa ideia, levels

curtos e rápidos para jogos de celular são mais indicados. Também é importante considerar 4) o seu público. Se estamos projetando um mundo para jovens de 18 a 25 anos que amam fantasia, além da estética e do visual relacionado ao tema, esse público tende a jogar níveis mais complexos, então tendo o público do jogo já estabelecido é muito bom para começarmos a planejar um bom level design. Agora que entendemos os Levels, ou níveis, vamos falar como podemos torná-los interessantes.

Tomadas as decisões dos nossos limites de Level Design, o que precisa acontecer em seu nível do ponto de vista da história do jogo? Como podemos usar o level design para fazer isso? Apresentar uma meta ou objetivo? uma nova arma, um novo inimigo, uma nova habilidade para o personagem. Introduziremos ferramentas para manter o jogador desafiado a continuar jogando dentro do level. O mundo tem que ser interessante e divertido. Materializando em um exemplo de um nível do Super Mario Bros 2, imaginem se a primeira imagem à cima, com obstáculos, inimigos, blocos diferentes, e outras composições que geram várias mecânicas diferentes fosse, na verdade, um nível inteiro que é só caminhar da esquerda pra direita? Sem graça nenhuma, né?

Todo level precisa de objetivos. Os jogadores podem 1) Explorar. Fazer com que eles descubram o local novo no seu próprio ritmo. Aqui é interessante dar liberdade de mobilidade e as possibilidades de conversa para mostrar o local e contar a história. Quanto a mobilidade, sempre deixar claro pro jogador onde ele pode e não pode ir, áreas que não são “alcançáveis” nunca podem deixar dúvida pro jogador “Será que eu consigo ir até ali?”, se ao testarmos sentirmos essa dúvida, algum bloqueio tem que ser adicionado.

Além de exploração, é sempre indicado fazer com que o jogador 2) Aprenda ou encontre algo novo. Aprender habilidades novas ou encontrar um item - que pode ser para equipar melhor o jogador, cogumelos mágicos, ou um item imprescindível para avançar na história, como uma chave por exemplo.

Encontrar algo novo pode levar o jogador a ter que 3) Escapar / Sobreviver e Fugir, ou os jogadores podem ter que sobreviver estando em um lugar completamente novo. Novo inimigos podem ser introduzidos - ou mesmo um inimigo que é "impossível" de derrotar, só sendo permitido fugir mesmo. A narrativa aqui está na ação de ter que fugir e na localização do local perigoso. A jogabilidade provavelmente vai estar conectada em movimentações desafiadoras - pular na hora certa, desviar na hora certo e no combate como um todo.

E um level pode introduzir uma mecânica de gameplay com 4) Escolhas envolvidas. Se o level tem um portal em que o jogador pode - ou não pode - entrar, isso vai gerar curiosidade nele. Lembrando que isso não precisa ser caminhos múltiplos ou bifurcações, vários jogos permitem aos jogadores que experimentem finais "bons" ou finais "ruins" com base nas escolhas feitas durante o jogo. Essas escolhas geram consequências que podem estar conectadas ao objetivo do level, ou a história ou mesmo escolhas que possam seduzir o jogador a ir para um lado mais difícil com algum tipo de premiação extra.

Além os objetivos do jogador e da fase, é importante determinar como será o cenário. E neste momento, use e abuse de referências visuais. Outros jogos ilustram muito bem o que queremos e qual o estilo visual do Level. E a dica de produção para um level ter vários usos é alterar o mesmo cenário para que o jogador possa retornar com mudança da hora do dia, condições climáticas diferentes, cenário intacto e cenário todo destruído e entre outras possibilidades. O reaproveitamento de modelos e assets do jogo diminuem o tempo de produção dos levels, fazendo com que somente alterando cores e iluminação, os mesmos locais viram locais diferentes. Como qualquer coisa na vida de de um game designer e level designer, cada jogo vai demandar levels diferentes com objetivos diferentes. Logo, é uma linha bem genérica aqui apresentada. Como level designer, você precisa perceber a necessidade do seu projeto, apresentar a equipe e colher ideias deles também. Se prototipar,

será melhor ainda para visualizar resultados, se atingiu a diversão esperada e prever erros nessa fase já.

A abordagem mais curta e direta ao ponto em o que precisamos no nosso Level é: pegar uma caneta e um papel e desenhar um esboço de formas e escalas gerais: neste caso, é interessante ou desenhar linhas de grade ou usar um papel que já tem um grid, aqueles quadriculados, para ter uma escala e trabalhar com o tamanho e proporção das áreas desde o início. Após o rascunho, planejar as salas e áreas com seus nomes, e onde seriam os eventos, por exemplo: um encontro de batalha, sala com um quebra cabeça, um lugar onde o jogador vai aprender uma nova mecânica e onde o jogador começa o level e etc. Então pense o que pode ser usado para conectar estes lugares: corredores, labirintos, elevadores, escadas. Lembrem-se, é preciso dar espaço não só para o jogador andar, como também a câmera navegar. E evite que o jogador ande por muito tempo. Andar não é gameplay. Ao invés disso ele poderia estar fazendo outras coisas mais interessantes como: saltar / lutar / coletar itens / escalar / nadar / voar / fugir / explorar / agir furtivamente ou silenciosamente e etc. Para tornar o gameplay no local interessante - ou entre os locais - é indicado analisar formas diferente de locomoção além de andar a pé, por exemplo, veículos, montarias, avião, trem, transporte público, naves ou até, se fizer sentido, um teletransporte ou um portal. Muitos jogadores gostam de explorar um mundo aberto com liberdade, outros preferem não perder tempo e ir direto ao objetivo. O importante é oferecer essas opções. Em The Last of Us II em áreas fechadas e mais lineares - sem opções de andar pelo cenário aberto - o jogador anda a pé. Em uma área muito maior, o jogador anda a cavalo. É possível andar a pé também, mas vai demorar mais e o jogo precisa deixar isso claro. Em LA Noire é possível dirigir pela cidade livremente para ir até um local iniciar a missão ou pedir que seu colega NPC controlado pelo computador fizesse isso (a tela escurecia e o jogador já estava no destino final).

E essas localizações e momentos são criados com um propósito: variação no gameplay. Se o jogador SEMPRE caminhar ou SEMPRE dirigir, em algum

momento, caminhar e dirigir se tornarão ações monótonas e chatas. Criar variedade de caminhos: um caminho linear com 2 inimigos é bem diferente que um com pequenas rotas de saída entre os inimigos, com inimigos adicionais e recompensas no final de cada rota. Itens, armas, munição, ou mesmo algo decorativo (uma porta trancada, um feixe de luz) algo que seja interessante pro jogador entrar ali e se deparar com aquilo. Lembram das mecânicas diferentes em um jogo de Plataforma que vimos no vídeo sobre Mecânicas? É isso que o nosso Level precisa, variações de ações, encontros e quem sabe, surpresas pro jogador. E isso tudo em um pacing correto, em uma evolução que faça sentido para o jogador "pegar o Flow" e entender porque cada coisa está neste lugar.

Comece o level com mecânicas simples de movimento: caminhar, pular, coletar itens. Adicione mais uma mecânica, dessa vez, um pouco mais complexa. Repita esta mecânica algumas vezes para o jogador entender como ela funciona. Adicione uma segunda, ou uma terceira mecânica e deixe o jogador aprender esta também. Então combine-as para gerar variações. Coloque perigos. Deixe o jogador repetir algumas ações (como coletar itens e armas) mas agora misturado com o perigo. Adicione inimigos. Dê chances para o jogador aprender como lutar com eles. Combine os inimigos com os demais perigos. Assim que o jogador se acostumou com tudo, pode fazer algo aparecer de repente para testar seus reflexos (variar ritmo). Além de criar variações com o que precisamos no level, é preciso determinar algumas coisas básicas do sistema, como: Nascimento do jogador e dos inimigos, recompensas em locais não explorados, entradas secretas / paredes destrutíveis, áreas secretas no geral, terrenos como areia movediça, gelo escorregadio, lava que possa ferir o jogador, isso são locais com mecânicas, e claro, Puzzles... ah, os puzzles...

Para falar de Puzzles para um Level nada melhor que analisar o jogo Portal. Ele é um dos jogos do gênero de quebra-cabeças mais bem projetados que eu já vi. O jogo possui um movimento chamado "arremesso", ou Fling em inglês, onde o jogador transforma uma queda em um salto para a frente

usando os portais. Portal é um jogo sobre como mudar sua posição no espaço, mas o arremesso é sobre mudar sua direção e reaprender a gravidade. E aqui temos um caso de um quebra-cabeça que é interessante planejar, mas difícil de ensinar. E os puzzles nada mais são que uma curva de aprendizado. Por exemplo: em uma determinada sala, o jogador pode controlar apenas a posição do portal azul, o laranja é fixo pelos game designers. Essa limitação - em um primeiro momento - serve para mostrar para o jogador o que os portais fazem de uma maneira mais suave. O puzzle é simples de "resolver": Tudo o que o jogador precisa fazer aqui é descobrir que a plataforma da frente dele é muito alta para pular e colocar um portal azul em algum lugar na parede e passar por ele. Esse 1º Level serve como um ensinamento do que vem a seguir. Na sequência, o que o jogo faz é induzir o jogador a cometer um erro que o deixará mais perto de uma solução. Pode ser um conceito surpreendente para nós game designers fazer com que o jogador caia em um buraco de propósito. Mas existe uma plataforma sobre o espaço central da sala que tem o formato de um trampolim. Isso encoraja o jogador a cair e, se não for o suficiente, é provável que o jogador caia de qualquer maneira porque a plataforma é muito curta para pular e atravessar. E quando o jogador está nesse espaço central, não tem muito que ele possa fazer além de tentar sair com um portal, e como as paredes não tem a cor branca para colocar o portal, o jogador precisa colocar no chão. Fazendo isso, o portal laranja "empurra com a gravidade" o jogador até o trampolim novamente. E voilà! Agora os portais estão configurados para que o jogador - sem perceber que foi os game designers que ensinaram isso pra ele - resolver o quebra-cabeça. É só mergulhar de novo no espaço e ser arremessado pela gravidade até a saída. O próprio Level ensina o jogador "aos poucos" mantendo ele dentro de uma curva de aprendizado e claro, mantendo ele no Game Flow. Vocês vão ver que ensinar através do level design, ao invés de utilizar tutoriais "explícitos" ou um manual de instrução, faz o jogador descobrir as regras e habilidades simplesmente vivendo nele e fazendo ações que nós game designers oferecemos.

Atividade extra

Palestra da GDC

O Level Design de Gone Home

Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=n6_ftHSEfM

Portal World of Level Design
Link: https://www.worldofleveldesign.com/

Website do Thiago Klafke

Artista de Cenários e Level Designer da Blizzard
Link: https://www.thiagoklafke.com/

Referência Bibliográfica

KREMERS, Rudolf. Level Design, Concept, Theory and Practice. CRC Press, Taylor & Francis Group; New York, 2009

ROGERS, Scott. LEVEL UP! The Guide of Great Video Game Design UK, John Whiley & Sans. 2014.

SCHELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press, Taylor & Francis Group6; New York, 2015

SYLVESTER, Tynan. Designing Games: A Guide to Engineering Experiences. O'Reilly, US 2013

TOTTEN, Christopher W. An Architectural Approach to Level Design, CRC Press, Taylor & Francis Group; ANAK Peters Books, London, 2009

Ir para exercício